牌の魔術師™

はいのまじゅつし

MSX 2
VRAM128KB以上

RC765

ユーザーズ マニュアル
USER'S MANUAL

はじめに

このたびは、「牌の魔術師」をお買い求めいただき有難うございます。
この「牌の魔術師」は、本格的な４人麻雀です。思考ルーチン・音声等、実物に近く再現されていますので、臨場感あふれる麻雀をお楽しみください。

（注）「牌の魔術師」では、一般に使用されていると思われるルールを採用しています。

コナミの新10倍カートリッジ（ＲＣ755）について

この「牌の魔術師」は、新10倍カートリッジの各機能には対応していません。ただし、新10倍カートリッジのＳＲＡＭセーブには対応しています。詳しくは、データのセーブ・ロードのページを参照して下さい。

音声出力について

音源に８ビットＤ／Ａを採用し、より人間に近い音声を実現しました。また、人間の音声以外にも、いろいろと使用していますので、どれがＤ／Ａの音か聞き分けてお楽しみ下さい。

目次

ゲームの進め方

(1) このゲームは、1人用です。

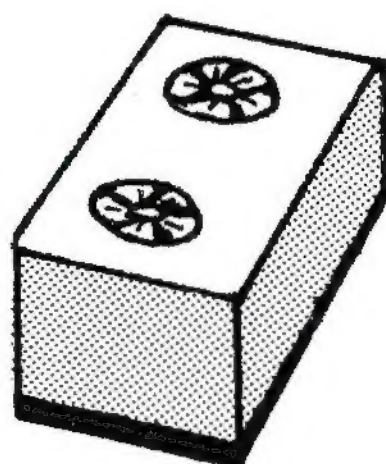
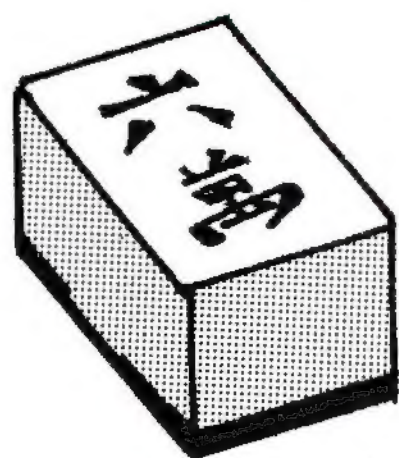
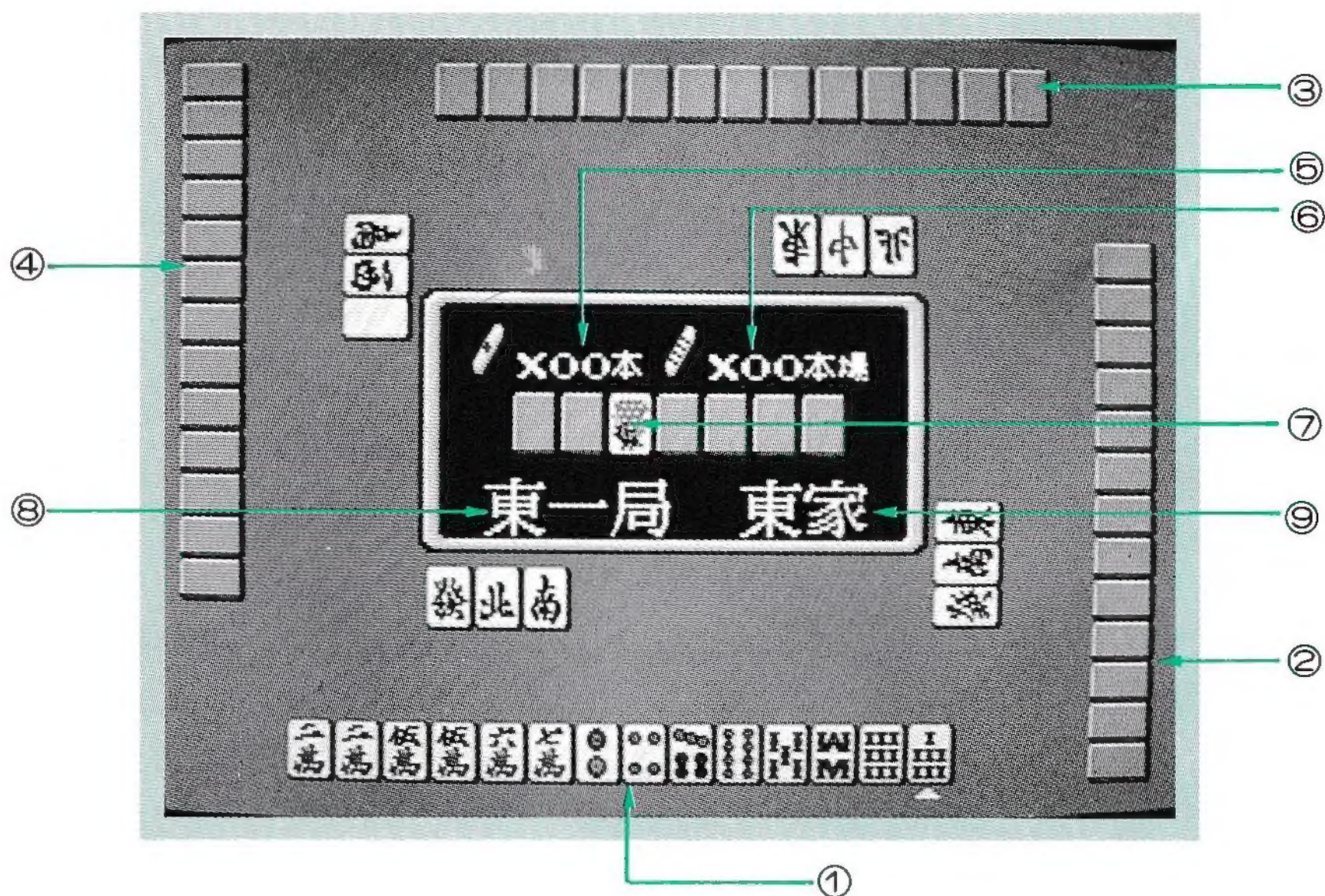
(2) タイトルが表示され、PUSH SPACE KEY と表示されている間に、SPACE（トリガーA）を押すとゲームが始まります。

(3) 対局の種類を選びます。
カーソルを合わせて、SPACE（トリガーA）を押して下さい。対局の種類について詳しくは、対局の種類のページを参照して下さい。

(4) 何を設定したいのかを選びます。
カーソルを合わせて、SPACE（トリガーA）を押して下さい。各設定について詳しくは、各設定項目のページを参照して下さい。

(5) すべて設定が終わって、「終了」を選ぶと「場所決め」へと進みます。

(6) 「場所決め」では、表示されている4枚の牌の中から、1枚を選んでください。

(7) サイコロが振られて親が決まり、そして、配牌されて対局が始まります。

①プレイヤーの手牌

②～④対戦相手の手牌

⑤リーチ棒の数

⑥シバ棒の数

⑦ドラ表示

⑧場と局の表示

⑨プレイヤーの風の表示（東ならプレイヤーが親です。）

操作		動作
キーボード	ジョイスティック	
← →	レバー「左」「右」	捨牌選択
↑	レバー「上」	ウインドウA　オープン（注1）
↓	レバー「下」	ウインドウC　オープン（注2）
SPACE	トリガー　A	捨牌決定
SHIFT	トリガー　B	表示されている役の消去（注3）

（注1）ウインドウA　リーチ・カン・ツモ用ウインドウのこと
（注2）ウインドウC　得点・対戦相手の手牌のオープン・クローズ用ウインドウのこと
（注3）役表示を消去して、ドラや捨牌の確認を行う。

各種ウインドウの説明

(1) ウインドウA

リーチ、カン、ツモをする時に使用します。このウインドウはプレイヤーが牌を自摸った状態で、カーソルの上(レバー上)を押すと、ウインドウが開きます。

▶EXIT
リーチ
カン
ツモ

(2) ウインドウB

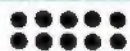
ポン、チー、カン、ロンをする時に使用します。このウインドウは、練習対局では自動的に開きます。実戦対局では対戦相手が捨牌を行った時に、SPACE (トリガーA) SHIFT (トリガーB) カーソル(レバー) のいずれかを押すとウインドウが開きます。

ただし、リーチがかかると、対局の種類を問わず、「ロン」または「ツモ」の時、ウインドウは自動的に開きます。これを無視すると「チョンボ」になるので、注意してください。

▶EXIT
ポン
チー
カン
ロン

(3) ウインドウC

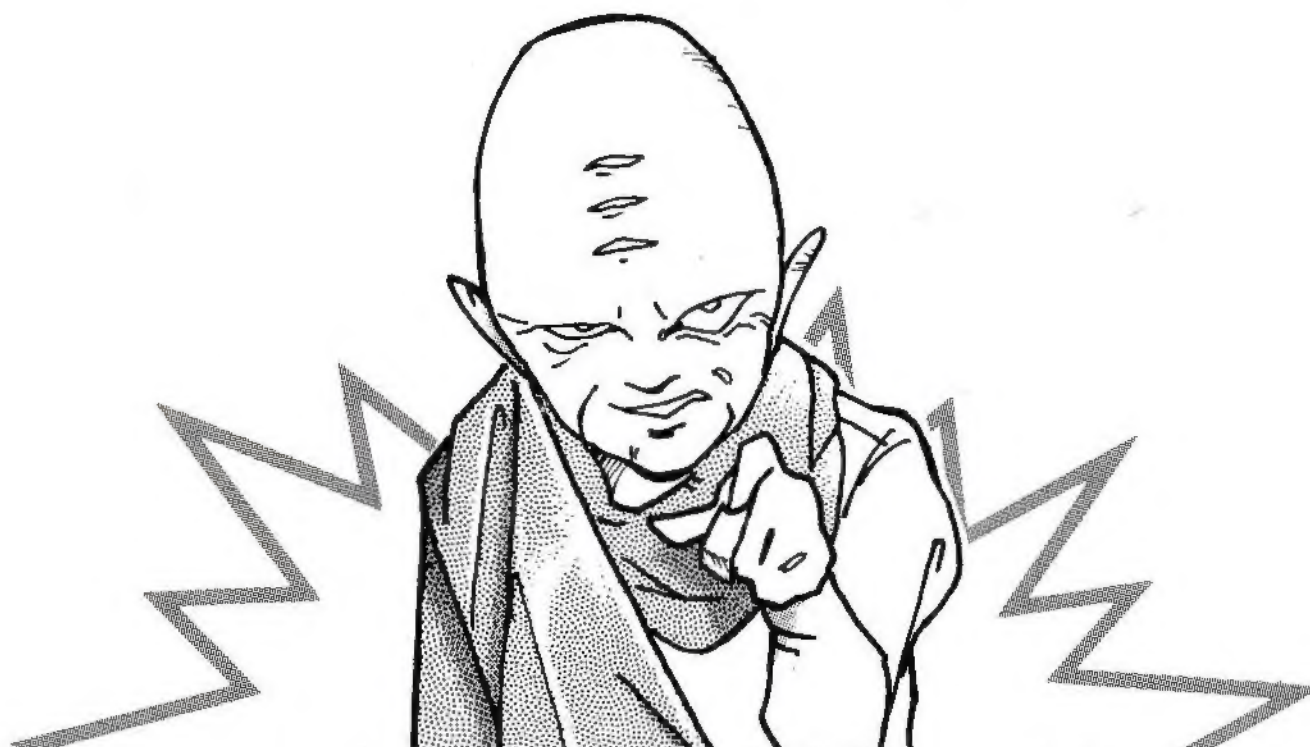
得点の表示、対戦相手の手牌のオープン・クローズする時に使用します。このウインドウは、プレイヤーが自摸った状態でカーソルの下(レバー下)を押すとウインドウが開きます。

▶EXIT
トクテン
オープン

基本ルール

基本ルールは次の通りです。

(1) スタート時の持ち点は、25000点です。
(2) 後付けありです。
(3) リーチ棒は、リーチ和り取りです。
(4) ５本場から二翻縛りです。(ルール設定で、二翻縛りを「○」に設定した場合)
(5) ドラは、表裏共に次牌です。
(6) テンパイ料は、場3000点です。

このゲームには、4曲のBGMから好きなBGMを選択できます。選択は、ファンクションキーで行います。

f・1	BGMを消す
f・2 ～ f・5	BGMを鳴らす

流局には、次の六種類があります。

★荒牌

最後の牌を捨てても誰にも和りがないと流局です。

★三家和

一人の捨牌で、他の三人の競技者が同時に「ロン」すると流局です。

★四開槓

槓子が四組完成すると流局です。（ただし、一人で完成させると役満になります。）

★四風連打

鳴きのない第一巡に、四人共同じ風牌を捨てると流局です。

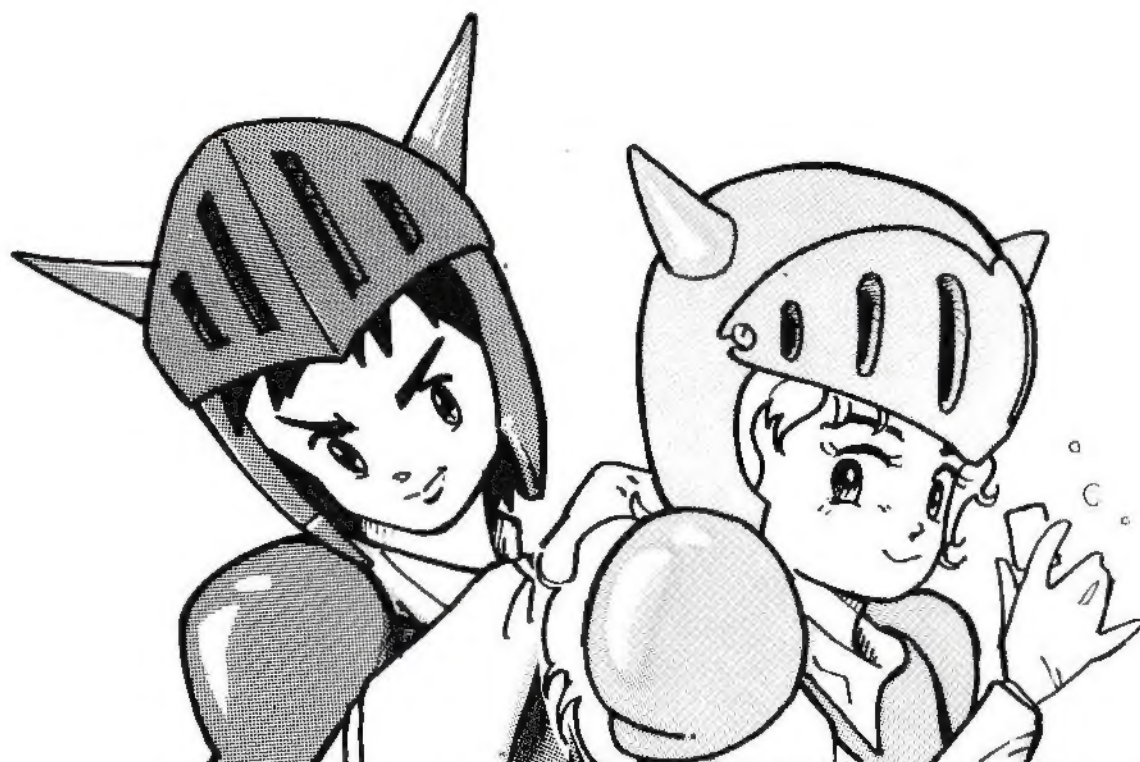
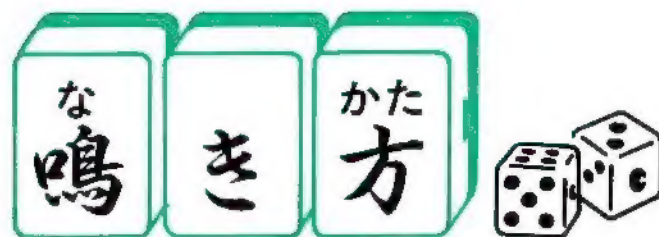
★四人立直

四人の立直が成立すると流局です。

★九種九牌倒牌

第一自摸で、么九牌が九種以上あると、流局にすることができます。

流局するかしないかは、表示されたウインドウのカーソルで選択し、SPACE（トリガーA）を押します。

▶EXIT
タオパイ

★リーチ

(1) 捨てたい牌に、カーソルを合わせます。

(2) ウインドウAを、開きます。

(3) 「リーチ」に、カーソルを合わせ、SPACE（トリガーA）を押します。

(4) リーチが可能ならば、リーチがかかります。聴牌していなかったり、振り聴であったり、プレイヤーの自摸がない場合はリーチがかかりません。

★ポン

(1) ウインドウBが開いている状態で「ポン」に、カーソルを合わせ、SPACE（トリガーA）を押します。

(2) 「ポン」が可能ならば、鳴き牌が表示されて、捨牌選択となります。

★チー

(1) ウインドウBが開いている状態で「チー」に、カーソルを合わせ、SPACE（トリガーA）を押します。

(2) 「チー」が可能ならば、鳴きのパターンの選択になり、どのパターンかをカーソルに合わせ、SPACE（トリガーA）を押します。

(3) 鳴き牌が表示されて、捨牌選択となります。

★ミンカン

(1) ウインドウBが開いている状態で「カン」に、カーソルを合わせ、SPACE（トリガーA）を押します。

(2) 「カン」が可能ならば、鳴きのパターンの選択になり、どのパターンかをカーソルに合わせ、SPACE（トリガーA）を押します。

(3) 鳴き牌が表示されて、捨牌選択となります。

★アンカン（ポンをカンにする）

(1) ウインドウAが開いている状態で「カン」に、カーソルを合わせ、SPACE（トリガーA）を押します。

(2) 「カン」が可能ならば、鳴きのパターンの選択になり、どのパターンかをカーソルを合わせ、[SPACE]（トリガーA）を押します。

(3) カンドラが表示され、嶺上牌を自摸ってきて、鳴き牌が表示されて、捨牌選択となります。

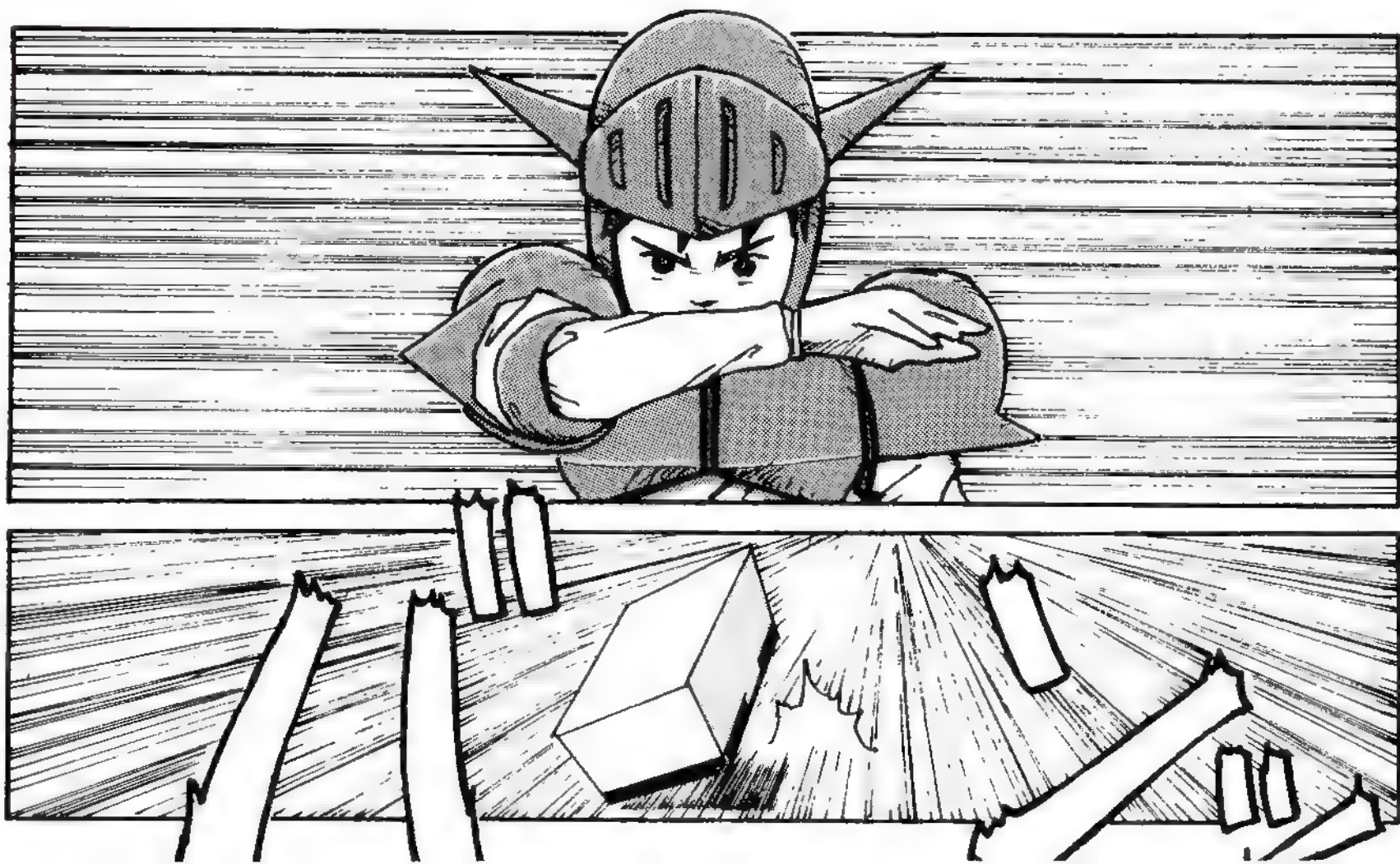
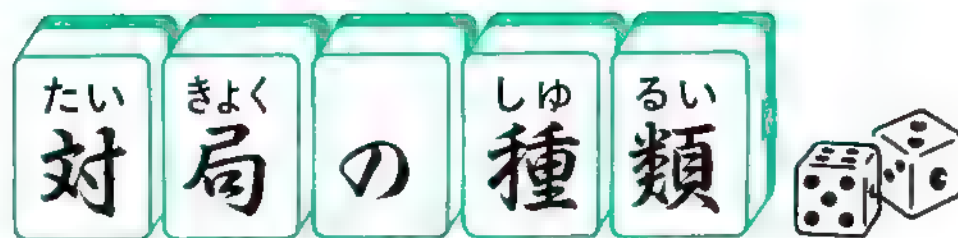
★ロン

(1) ウインドウBが開いている状態で「ロン」にカーソルを合わせ、[SPACE]（トリガーA）を押します。

(2) 練習対局では、聴牌していなかったり、振り聴だと「ロン」できません。
実戦対局では、聴牌していなかったり、振り聴だと「チョンボ」になります。

★ツモ

(1) ウインドウAが開いている状態で「ツモ」にカーソルを合わせ、[SPACE]（トリガーA）を押します。

(2) 練習対局では、聴牌していないと「ツモ」できません。実戦対局では、聴牌していないと「チョンボ」になります。

練習対局

1. 初心者向きです。
2. 対戦相手の手牌が見れるオープンモードが付いています。
3. 鳴ける牌や和れる牌が捨てられると、ウインドウB（注4）が開きます。

実戦対局

1. 中級者以上向きです。
2. 対戦相手の手牌が見れるオープンモードは付いていません。
3. ウインドウB（注4）を、プレイヤーが開きます。
4. 誤栄・錯和などによるチョンボがあります。
5. 「コナミの新10倍カートリッジ」に内蔵されているSRAMにセーブできます。

（注4）ウインドウB　ポン・チー・カン・ロン用ウインドウのこと

このモードは、対戦相手の性格（打ち方の傾向）を変更したり、対戦相手の性格確認をしたりするモードです。

設定方法

(1) 設定したい対戦相手にカーソルを合わせる。この時、SPACE（トリガーA）で決定、SHIFT（トリガーB）で性格設定モードから出ます。

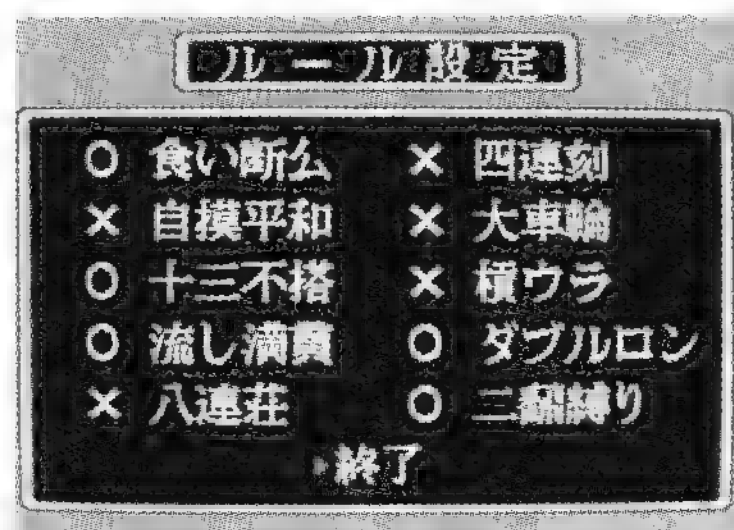
(2) 設定したい項目に、カーソルを合わせる。この時、SPACE（トリガーA）でレベルメーターが増え、SHIFT（トリガーB）でレベルメーターが減ります。

(3) 終了の項目に合わせて、SPACE（トリガーA）を押すと、(1)へ戻ります。

10種類のルール（食い断么・自摸平和・十三不塔・流し満貫・八連荘・四連刻・大車輪・槓ウラ・ダブルロン・二飜縛り）を、採用するかどうかを決めます。

設定方法

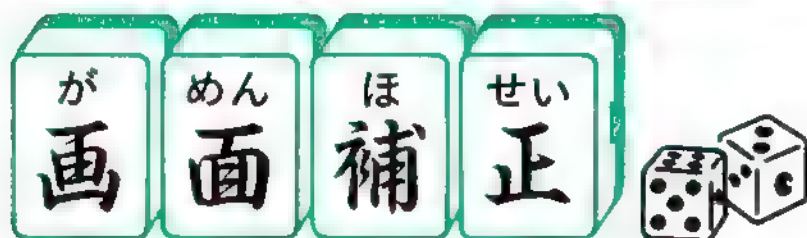
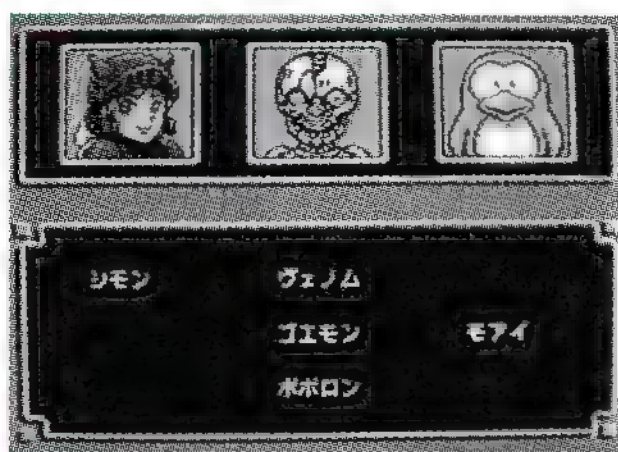
(1) 項目にカーソルを合わせて、SPACE（トリガーA）を押すと、×なら○へ、○なら×へ、変わります。（○は採用、×は不採用）

(2) 終了の項目に合わせて、SPACE（トリガーA）を押すと、ルール設定のモードから出ます。

対戦相手選択

好きな対戦相手を８人の中から３人選びます。

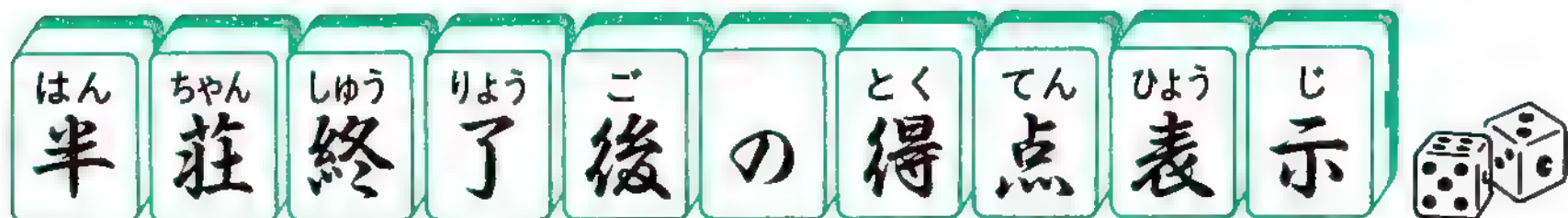
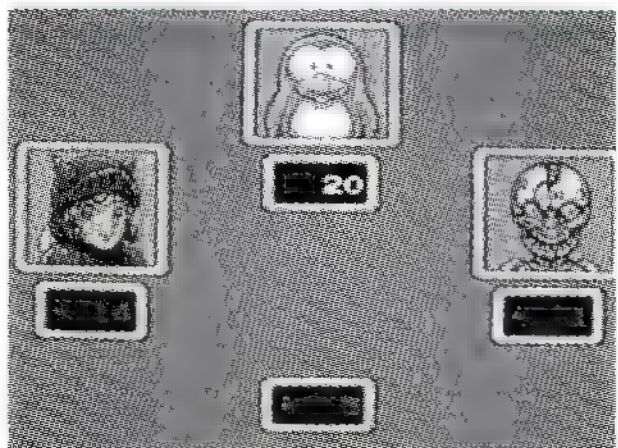
選択方法

選択したい対戦相手に、カーソルを合わせて、SPACE（トリガーA）を押します。３人選択すると自動的にこのモードから出ます。

画面補正

対局を始める前に、画面のズレを補正するモードです。

補正方法

カーソル（スティック）で 画面が上下左右へと動きます。すべての対戦相手がバランスよく表示されるように調整して下さい。調整が終わった時、SPACE（トリガーA）を押すとこのモードから出ます。

半荘終了後の得点表示

半荘終了後に得点表示を行います。　この得点は30,000点未満は100点の位を切り上げ、そして30,000点以上は100点の位を切り捨ててから万と千を、原点（30,000点）からプラス・マイナスで表示したものです。もちろんトップの人には、トップ賞も計算されています。
この時、対戦相手の表情が、勝ち負けでいろいろと変化します。

半荘を終了して、得点表示を行った後、今までの得点の合計と半荘回数が、表示されます。このデータは、半荘を続行すると保存されますが、終了すると消えてしまいます。また、実戦対局の時には、これらのデータをSRAMにセーブできます。詳しくは、次のデータのセーブを参照して下さい。

NAME	SCORE	ROUND
PLAYER	44	03
シモン	0	00
アフロディーテ	0	00
スナッチャー	[illegible]	03
ヴェノム	0	00
ゴエモン	[illegible]	03
ポポロン	0	00
ペンギン	[illegible]	03
モアイ	0	00

(1) データのセーブは、「コナミの新10倍カートリッジ」に内蔵されているSRAMにのみセーブできます。

(2) 実戦対局でのみセーブできます。(練習対局ではセーブできません。)

(3) セーブできるのは、対戦相手の性格、プレイヤーと対戦相手の得点と半荘回数です。

セーブ方法

(1) 2スロットに「コナミの新10倍カートリッジ」がセットされていると、戦績表示後、終了もしくは続行を選ぶとセーブモードに入ります。

(2) 画面のメッセージに従い、セーブまたは終了のどちらかにカーソルを合わせて SPACE (トリガーA) を押します。

(3) 「セーブできません」と表示された時 (2)の状態に戻りますので、再度、同じ操作をしてください。それでもセーブできない場合は、SRAMにセーブ領域がない(他のゲームをセーブしてある)可能性がありますので、他のゲームのデータを消去してから使用してください。

(1) データのロードは、「コナミの新10倍カートリッジ」に内蔵されているSRAMからのみロードできます。

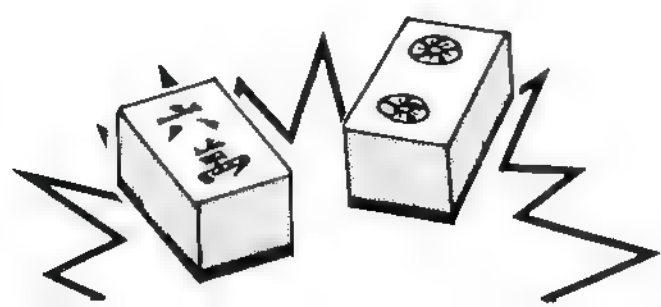
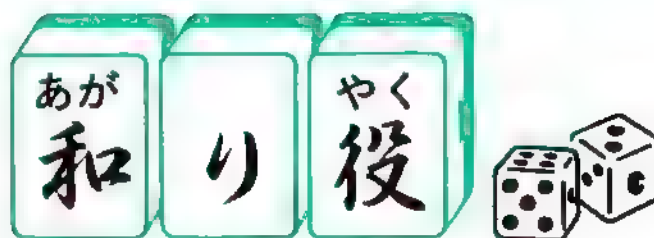
(2) 実戦対局でのみロードできます。(練習対局ではロードできません。)

(3) ロードできるのは、対戦相手の性格、プレイヤーと対戦相手の得点と半荘回数です。

ロード方法

(1) 2スロットに「コナミの新10倍カートリッジ」がセットされていると、実戦対局を選ぶとロードモードに入ります。

(2) 画面のメッセージに従い、ロードまたは終了のどちらかにカーソルを合わせて[SPACE](トリガーA)を押します。

(3) 「ロードできません」と表示された時(2)の状態に戻りますので、再度、同じ操作をしてください。それでもロードできない場合は、一度電源を切って、最初からやり直してください。

採用した和り役（記述されていないものは不採用）

(1) 一飜役

立直・一発・平和・門前清・断么九・一盃口・嶺上開花・海底撈月
河底撈魚

（門前二飜）

全帯么・三色同順・一気通貫

(2) 二飜役

二盃口・三色同刻・三暗刻・三槓子・三連刻・混老頭・小三元・対々和
七対子

（門前三飜）

混一色・純帯么

(3) 五飜役

（門前六飜）

清一色

(4) 役満

四暗刻・四槓子・大三元・小四喜・字一色・清老頭・緑一色・九連宝燈
国士無双・天和・地和・人和

（採用・不採用が決めれる役満）

四連刻・大車輪・八連荘

(5) ダブル役満

四暗刻単吊・国士無双13面待ち・大四喜・純正九連宝燈

(6) 特別役

流し満貫・十三不塔

(1) 副底　和りに与えられる基本点（20点）
(2) 加符点　門前清栄和りの場合、加符される点（10点）
(3) 和了点　手持ち点と和型点

手持ち点

		中張牌	么九牌	飜牌
刻子	明刻子	2	4	4
	暗刻子	4	8	8
槓子	明槓子	8	16	16
	暗槓子	16	32	32
対子		0	0	2

和り点

辺張聴・嵌張聴・単吊聴　（2点）
両面聴・双碰聴　（0点）

(4) 摸和の場合　（2点）

★上記の点数をすべて加え、一の位を切り上げた値を符とします。
ただし、七対子の場合は30符とします。

ダブル役満		（親 96000点・子 64000点）
役満		（親 48000点・子 32000点）
13飜以上	数え役満	（親 48000点・子 32000点）
10飜以上	3倍満	（親 36000点・子 24000点）
8飜以上	倍満	（親 24000点・子 16000点）
6飜以上	跳満	（親 18000点・子 12000点）
5飜以上	満貫	（親 12000点・子 8000点）
1～4飜	点数表参照	

(親)

	20	30	40	50	60	70	80	90
一翻	1000 400	1500 500	2000 700	2400 800	2900 1000	3400 1200	3900 1300	4400 1500
二翻	2000 700	2900 1000	3900 1300	4800 1600	5800 2000	6800 2300	7700 2600	8700 2900
三翻	3900 1300	5800 2000	7700 2600	9600 3200	11600 3900	12000 4000	12000 4000	12000 4000
四翻	7700 2600	11600 3900	12000 4000	12000 4000	12000 4000	12000 4000	12000 4000	12000 4000

★得点欄の上の点数は、栄和の点数。下の点数は、摸和の時に、子１人から受ける点数

(子)

	20	30	40	50	60	70	80	90
一翻	700 400 200	1000 500 300	1300 700 400	1600 800 400	2000 1000 500	2300 1200 600	2600 1300 700	2900 1500 800
二翻	1300 700 400	2000 1000 500	2600 1300 700	3200 1600 800	3900 2600 1300	4500 2300 1200	5200 2600 1300	5800 2900 1500
三翻	2600 1300 700	3900 2000 1000	5200 2600 1300	6400 3200 1600	7700 3900 2000	8000 4000 2000	8000 4000 2000	8000 4000 2000
四翻	5200 2600 1300	7700 3900 2000	8000 4000 2000	8000 4000 2000	8000 4000 2000	8000 4000 2000	8000 4000 2000	8000 4000 2000

★得点欄の上段の点数は、栄和の点数。中段の点数は、摸和の時に、親から受ける点数。
下段の点数は、摸和の時に、子から受ける点数。

対戦相手の紹介

ポポロン

魔城伝説、ガリウスの迷宮で活躍した英雄。
今回は、騎士代表として麻雀に挑戦

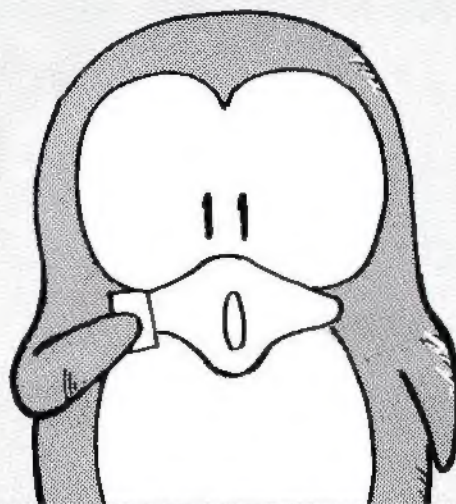
アフロディーテ

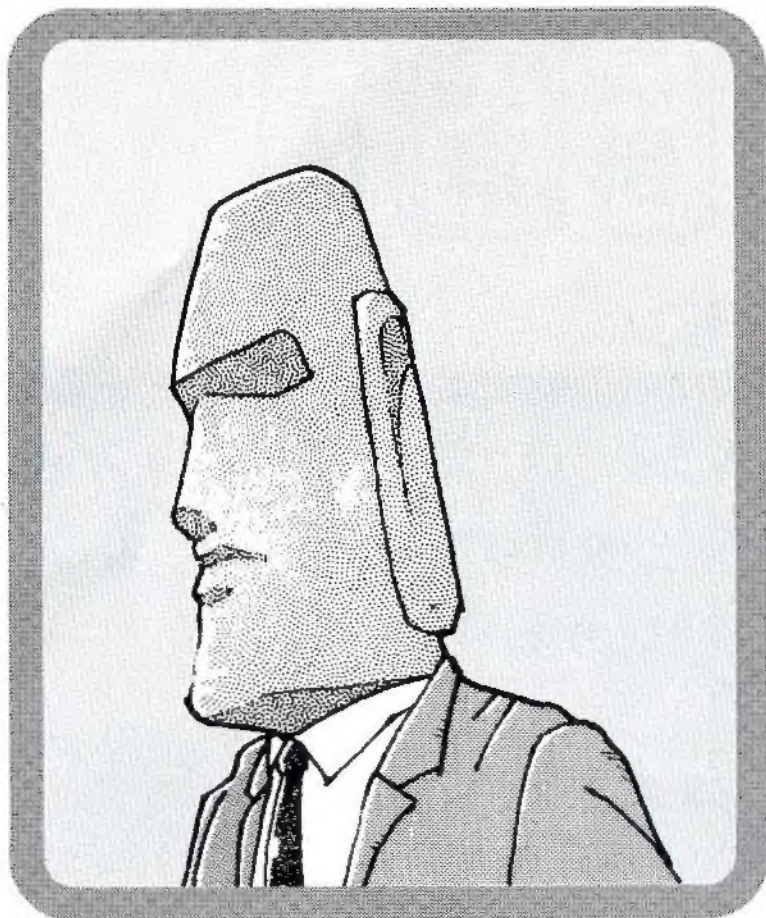
今回の紅一点。彼女をいじめると、ダンナのポポロンがコワイぞ～！

シモン

トランシルバニアの英雄も今やムチとロウソクを持って変態の道へ。何が彼を変えたのか。

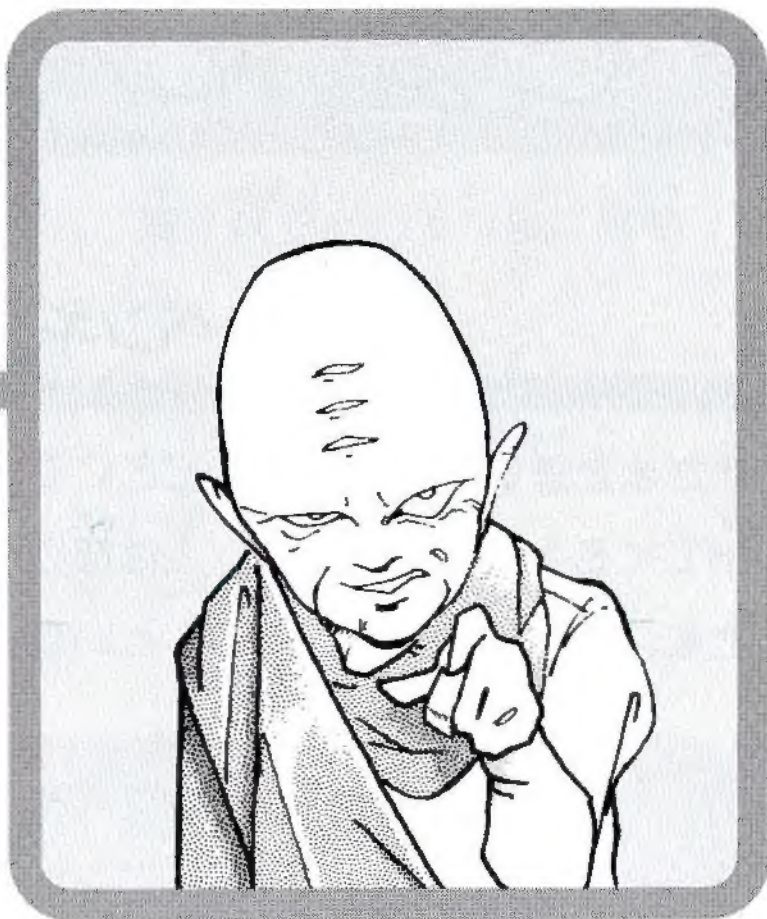
ペンギン

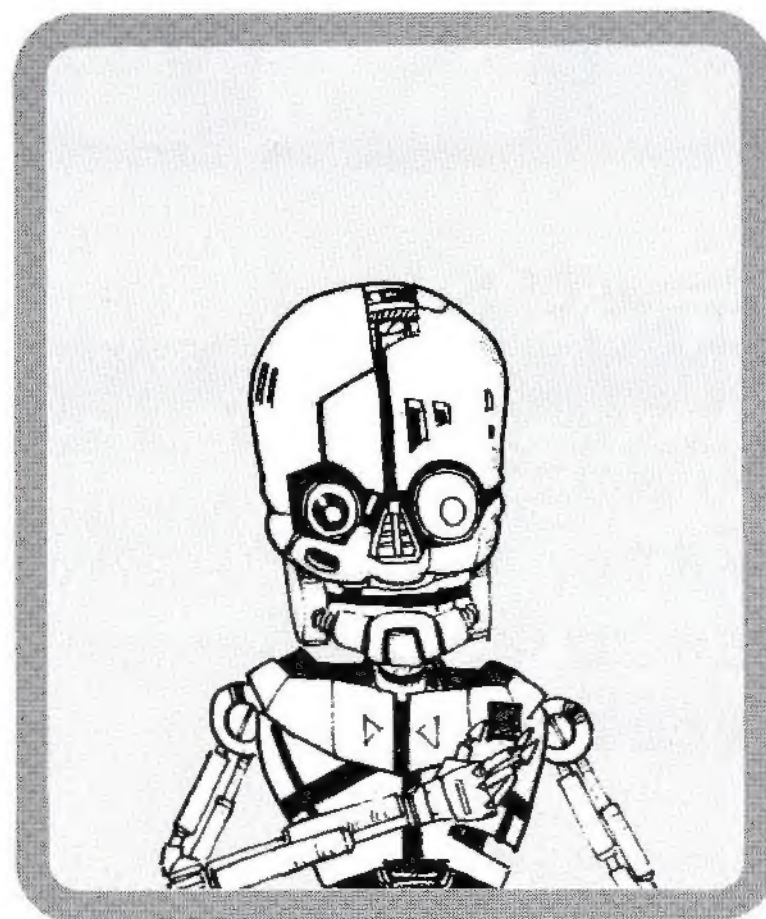
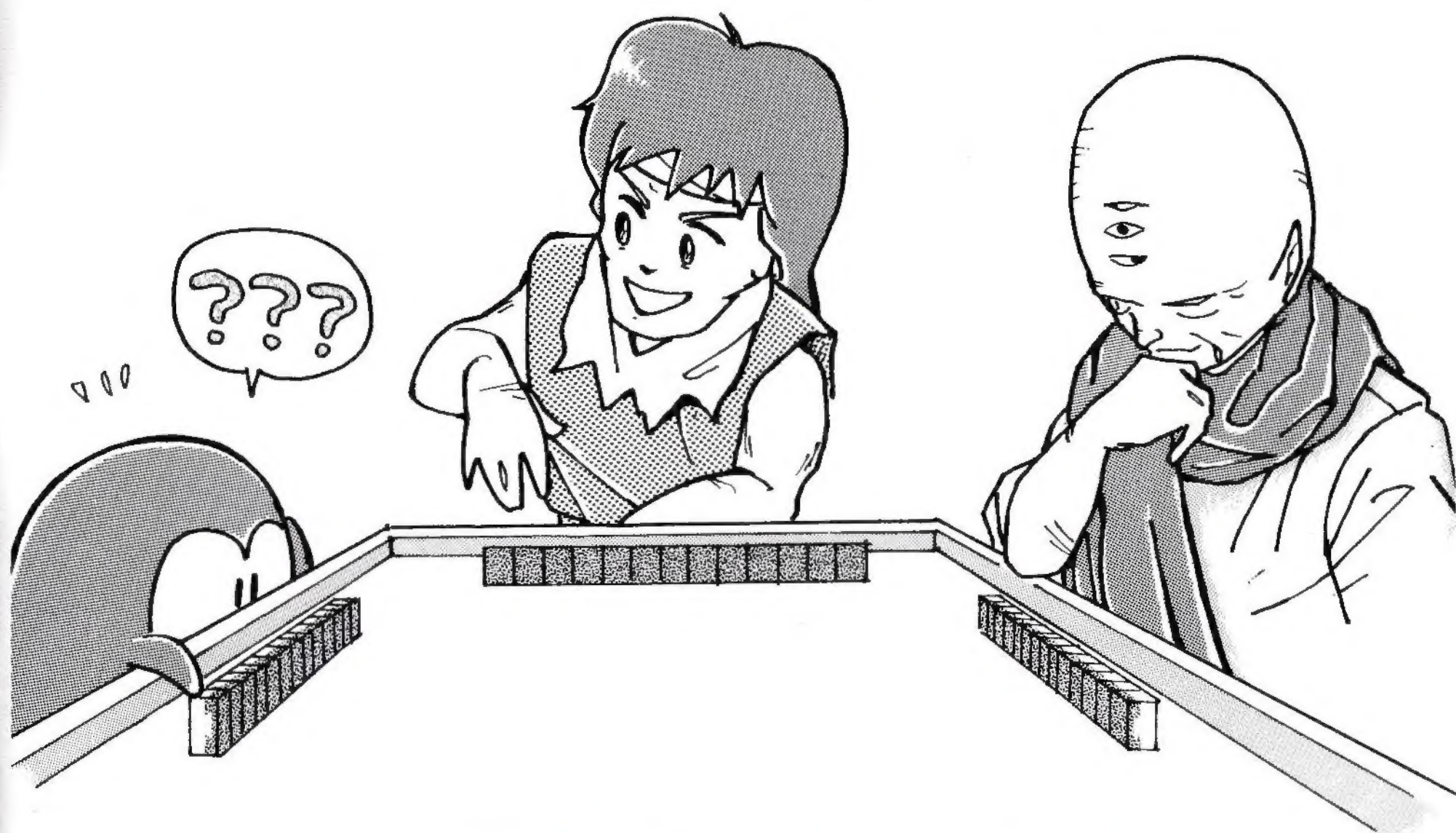
またまた登場のペンギン。どこにでも出てくるへんな奴。最近、人は彼のことを、コナミのゲーム荒らしという。

ゴエモン

盗人代表のゴエモン。
麻雀界でも、点棒の盗人として名をとどろかしている。点棒を盗まれぬよう注意が必要だ。

モアイ

はるばる南のイースター島から今回は麻雀でお目見え。果して、どんな麻雀をするやらお手並拝見。

ヴェノム

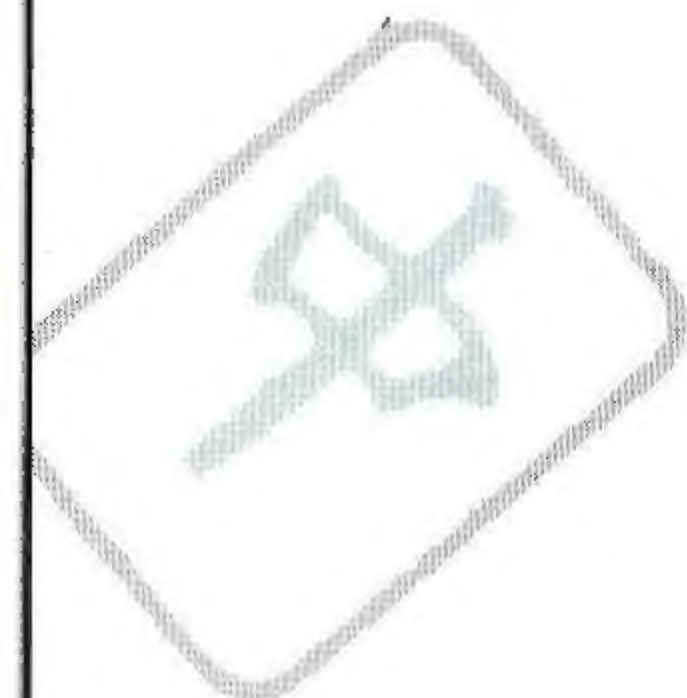
グラディウスシリーズだけでなく、他のシリーズへも侵略を始めた悪魔。これを足がかりに、他のゲームにも、侵略をするのだろうか。

スナッチャー

ジャンカーから逃げているうちに、いつのまにか覚えた麻雀。今では彼は、雀鬼と化してしまい、秘かに復活を狙っているのであった。

注意事項およびお願い

1. 落丁・乱丁を除き、この取扱説明書の再発行はいたしません。
2. RC765は MSX2 および MSX2+ 規格のパーソナルコンピューターにてご使用いただけます。
3. カートリッジを着脱するときは必ず本体電源をOFFにして下さい。
4. 精密機器ですから絶対分解しないでください。
5. 長時間にわたりゲームをする時は、1時間ごとに10〜20分の休憩をしましょう。
6. この商品はコナミ工業株式会社が開発したオリジナル作品です。当社の許可なく、映像、音響、プログラム、印刷物などの、全部または一部を複製することを禁じます。
7. 商品は慎重に検査し、万全を期して出荷しておりますが、万一お気づきの点がございましたら下記の「コナミ株式会社営業部・MSX係」にご連絡ください。

関東地区：〒101 東京都千代田区神田神保町3-25 TEL.03-264-5678

関西地区：〒561 大阪府豊中市庄内栄町4-23-18 TEL.06-334-0335

★なお、商品を直接お送り頂く前に必ず電話等でご連絡下さるようお願い致します。

コナミ株式会社

〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25　TEL．03-264-5678(代)
〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23-18　TEL．06-334-0335(代)

コナミ・テレホンサービス

【北海道地区】札幌 011(851)3000
【東 北 地 区】青森 0177(22)5731
秋田 0188(24)7000
【関 東 地 区】東京 03(262)9110
【北 陸 地 区】新潟 025(229)1141
【関 西 地 区】大阪 06(334)0399
【四 国 地 区】松山 0899(33)3399
【九 州 地 区】福岡 092(715)8200
大牟田 0944(55)4444
鹿児島 0994(72)0606